

- Nom du cas : Créer Projet
 - Objectif : Décrire les étapes permettant de créer un projet
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Nouveau Projet »
 - Précondition :
 - Aucun projet n'est déjà ouvert
 - Enchaînement nominal :
 1. L'application affiche un projet vierge
 - Postcondition :
 - Un projet est ouvert
-
- Nom du cas : Ouvrir Projet
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'ouvrir un projet déjà existant
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Ouvrir... »
 - Précondition :
 - Aucun projet n'est déjà ouvert
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur sélectionne un projet dans ses fichiers
 2. L'application affiche le projet
 - Postcondition :
 - Un projet est ouvert
-
- Nom du cas : Enregistrer
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'enregistrer un projet en cours
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Enregistrer »
 - Précondition :
 - Il doit y avoir un projet ouvert
 - Enchaînement nominal :
 1. L'application identifie le chemin du projet
 2. L'application écrase le fichier précédent et le remplace par celui du projet actuel
 - Enchaînement Alternatif :
 - En 1 : Si le projet n'a pas de chemin, l'application lance le cas « Enregistrer sous »

- Nom du cas : Enregistrer sous
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'enregistrer un projet en cours à un endroit défini
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Enregistrer sous... »
 - Précondition : Il doit y avoir un projet ouvert
 - Enchaînement nominal :
 1. L'application demande un chemin à l'utilisateur
 2. L'application crée un fichier correspondant au projet actuel dans le chemin indiqué par l'utilisateur
-
- Nom du cas : Importer Map
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'importer une carte déjà existante
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Importer carte... »
 - Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il n'y a pas de carte affichée dans le projet actuel
 - Enchaînement nominal :
 1. L'application demande un chemin de fichier vers une carte
 2. L'application affiche la carte dans le projet actuel
 - Enchaînement Alternatif :
 - En 1 : Si le fichier ne correspond pas à une carte, l'application demande à l'utilisateur de renseigner à nouveau un chemin
 - Postcondition :
 - Une carte est affichée dans le projet actuel

- Nom du cas : Ajouter Emplacement
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'ajouter un emplacement de panneau
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Ajouter emplacement »
 - Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il y'a une carte dans le projet actuel
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur sélectionne un endroit de la carte
 2. L'utilisateur renseigne le format du panneau
 3. L'application crée et affiche l'emplacement sur la carte
 - Enchaînement alternatif :
 - En 1 : Si l'endroit indiqué est invalide, redemande un endroit de la carte
 - Postcondition :
 - Il existe au moins un emplacement
-
- Nom du cas : Ajouter un Client
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'ajouter un client
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Ajouter client »
 - Précondition :
 - Un projet est ouvert
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur renseigne les informations du client (nom, adresse, n° de tel., adresse mail)
 2. L'application crée le client
 - Enchaînement alternatif :
 - En 1 : Si un paramètre est invalide, redemande les informations du client
 - Postcondition :
 - Il existe au moins un client

- Nom du cas : Ajouter Location
 - Objectif : Décrire les étapes permettant d'ajouter une location
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Ajouter location »
 - Précondition :
 - Un projet est ouvert
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur renseigne les informations de la location (panneau, client, durée de location)
 2. L'application crée la location
 - Enchaînement alternatif :
 - En 1 : S'il n'existe pas de clients ou de panneaux, l'utilisateur peut en créer directement via cette fenêtre
 - Postcondition :
 - Il existe au moins une location
-
- Nom du cas : Supprimer Emplacement
 - Objectif : Décrire les étapes permettant de supprimer un emplacement
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Supprimer emplacement »
 - Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins un emplacement
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur sélectionne l'emplacement qu'il veut supprimer
 2. L'application supprime l'emplacement sélectionné
 - Enchaînement Alternatif :
 - En 2 : Si l'emplacement est inclus dans une location, demande à l'utilisateur s'il veut vraiment le supprimer et si oui, supprime les locations où cet emplacement est inclus

- Nom du cas : Supprimer Client
- Objectif : Décrire les étapes permettant de supprimer un client
- Acteur : Utilisateur
- Date : 30/04/2020
- Version : 1.0
- Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Supprimer client »
- Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins un client
- Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur sélectionne le client qu'il veut supprimer
 2. L'application supprime le client sélectionné
- Enchaînement Alternatif :
 - En 2 : Si le client est inclus dans une location, demande à l'utilisateur s'il veut vraiment le supprimer et si oui, supprime les locations où ce client est inclus

- Nom du cas : Supprimer Location
- Objectif : Décrire les étapes permettant de supprimer une location
- Acteur : Utilisateur
- Date : 30/04/2020
- Version : 1.0
- Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Supprimer location »
- Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins une location
- Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur sélectionne la location qu'il veut supprimer
 2. L'application supprime la location sélectionnée

- Nom du cas : Afficher Tableau Emplacement
- Objectif : Décrire les étapes permettant d'afficher le tableau des emplacements
- Acteur : Utilisateur
- Date : 30/04/2020
- Version : 1.0
- Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Afficher emplacements »
- Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins un emplacement
- Enchaînement nominal :
 1. L'application affiche le tableau des emplacements

- Nom du cas : Afficher Tableau Client
- Objectif : Décrire les étapes permettant d'afficher le tableau des clients
- Acteur : Utilisateur
- Date : 30/04/2020
- Version : 1.0
- Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Afficher clients »
- Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins un client
- Enchaînement nominal :
 1. L'application affiche le tableau des clients

- Nom du cas : Afficher Tableau Location
- Objectif : Décrire les étapes permettant d'afficher le tableau des locations
- Acteur : Utilisateur
- Date : 30/04/2020
- Version : 1.0
- Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Afficher locations »
- Préconditions :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins une location
- Enchaînement nominal :
 1. L'application affiche le tableau des locations

- Nom du cas : Gérer Emplacements
- Objectif : Décrire les étapes permettant de modifier les emplacements
- Acteur : Utilisateur
- Date : 30/04/2020
- Responsable :
- Version : 1.0
- Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Gérer emplacements »
- Précondition :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins un emplacement
- Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur choisit l'emplacement qu'il veut modifier
 2. L'application affiche les informations de l'emplacement
 3. L'utilisateur modifie les informations de l'emplacement
 4. L'application met à jour l'emplacement
- Enchaînement alternatif :
 - En 4 : Si les informations sont invalides, l'application redemande à l'utilisateur de les modifier pour qu'ils le soient

- Nom du cas : Gérer Clients
 - Objectif : Décrire les étapes permettant de modifier les clients
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Responsable :
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Gérer clients »
 - Précondition :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins un client
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur choisit le client qu'il veut modifier
 2. L'application affiche les informations du client
 3. L'utilisateur modifie les informations du client
 4. L'application met à jour le client
 - Enchaînement alternatif :
 - En 4 : Si les informations sont invalides, l'application redemande à l'utilisateur de les modifier pour qu'ils le soient
-
- Nom du cas : Gérer Locations
 - Objectif : Décrire les étapes permettant de modifier les locations
 - Acteur : Utilisateur
 - Date : 30/04/2020
 - Responsable :
 - Version : 1.0
 - Le cas d'utilisation commence quand l'utilisateur clique sur le bouton « Gérer locations »
 - Précondition :
 - Un projet est ouvert
 - Il existe au moins une location
 - Enchaînement nominal :
 1. L'utilisateur choisit la location qu'il veut modifier
 2. L'application affiche les informations de la location
 3. L'utilisateur modifie les informations de la location
 4. L'application met à jour la location
 - Enchaînement alternatif :
 - En 4 : Si les informations sont invalides, l'application redemande à l'utilisateur de les modifier pour qu'ils le soient